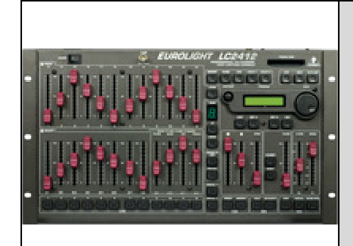
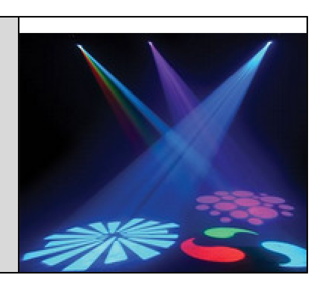


TP : Système d'éclairage (Console) Raccordement - Mise en service - Paramétrages



Votre nom : **Date :**

Note : **/40**

Nom de votre binôme :

/20

Objectifs : Effectuer le raccordement, la mise en service et la configuration d'un système d'éclairage commandé par une console Eurolight 2412

Matériel nécessaire :

- 1 console d'éclairage : Eurolight 2412
- 1 projecteur ADJ Fun-Factor-LED
- 1 projecteur ADJ Comscan Led
- 1 cordon XLR Mâle / XLR Femelle de 10m (DMX)
- 1 cordon XLR Mâle / XLR Femelle de 1m (DMX)
- 1 adaptateur XLR Mâle 5 broches / XLR Femelle 3 broches
- 1 rallonge électrique
- 1 multiprise fixée sur le support-trépied
- 1 escabeau

Documents nécessaires : Présents dans le porte documents vert

- Vocabulaire de l'éclairage
- La commande de projecteurs de scène par un signal DMX 512
- Guide de l'utilisateur du projecteur ADJ Comscan Led
- Guide de l'utilisateur du projecteur ADJ Fun-Factor-LED
- Guide de démarrage rapide de la console d'éclairage Eurolight 2412
- Manuel d'utilisation de la console d'éclairage Eurolight 2412

Consignes à respecter :  Vous utilisez des matériels particulièrement fragiles : Manipulez-les avec beaucoup de précaution

Remarques importantes :

- Dans ce TP, l'un des élèves sera « **l'élève 1** », l'autre sera « **l'élève 2** ». Compléter la phrase : **Je suis l'élève …..**

- **Si vous êtes seul** : Ne pas traiter les questions repérées par ce symbole : 

- **En cas de problème**, vous avez la possibilité de réinitialiser la console (voir Paragraphe 7.8 page 19 du Manuel d'utilisation)

I) Préparation :

Lire le document « **La commande de projecteurs de scène par un signal DMX 512** » présentant le protocole de communication DMX 512.

Remarque importante :

La console d'éclairage Eurolight 2412 que vous allez utiliser dans ce TP, est paramétrée de telle manière que :

- Le potentiomètre 1 (PRESET A) commande le canal DMX d'adresse 1
- Le potentiomètre 2 (PRESET A) commande le canal DMX d'adresse 2. etc.

II) Raccordement :

1) Réaliser le raccordement par « DMX 512 » de la console d’éclairage au projecteur **Comscan Led**

Visa	Raccordements corrects ?

2) Raccorder les cordons secteur des 2 appareils puis mettre la console sous tension.

III) Réglages initiaux :

A l’aide du Guide de démarrage rapide de la console, entourer sur la photo ci-dessous :

1) En rouge, la section (partie de la console) qui est commandée par le potentiomètre « **A** » (Repère 41)
2) En vert la section qui est commandée par le potentiomètre « **B** » (Repère 42)
3) Régler les potentiomètres :
   - « A » et « Main » au maximum.
   - « B » et « Chase » au minimum (à 0).

!! Sauf indication contraire, ce sont les réglages à utiliser dans ce TP



IV) Mise en service du projecteur ADJ Comscan Led :



1) Placer les potentiomètres 1 à 5 de la console à mi-course puis agir successivement sur ces potentiomètres pour en découvrir le rôle
2) a) A l’aide de vos constations et du Guide de l’utilisateur du projecteur Comscan Led (p15), compléter les colonnes 2 et 3 du tableau ci-dessous :

   b) A l’aide du document « Le vocabulaire de l'éclairage » compléter la dernière colonne du tableau

Potentiomètres de la console	N° canaux du projecteur commandés	Nom de la fonction remplie (Function)	Rôle succinct de la commande (en Français)
1	1	PAN	
2			
3			
4			
5			

3) a) **<u>L'élève 1</u>** règle la console afin de projeter le GOBO1 (jaune) de manière fixe au milieu du mur avec une intensité lumineuse maximale.

Visa (Evaluation commune)	Gobo au milieu du mur ?	GOBO jaune fixe ?	Intensité lumineuse maximale ?

b) Dans le tableau ci-dessous, indiquer les valeurs de réglages DMX (0 à 255) de vos potentiomètres et les plages de valeurs indiquées pages 14 et 15 du Guide de l'utilisateur du projecteur

Potentiomètres de la console	Nom la commande (En anglais)	Valeurs de réglages DMX relevées sur la console	Plages de valeurs de réglages DMX (Guide de l'utilisateur du projecteur p 14 et 15)
1	PAN		
2	TILT		
3	STROBE		
4	GOBO WHEEL	10	8 – 14 (Gobo 1)
5	MASTER DIMMER		

c) Les valeurs de réglage que vous avez relevées sur la console sont-elles compatibles avec les plages de réglages relevées dans le guide de l'utilisateur ? Justifier la réponse :

4) Si seul **<u>L'élève 2</u>** règle la console afin de projeter la totalité des GOBOS (par rotation) en haut et à gauche du mur avec une intensité lumineuse de 75% et ceci sans effet stroboscopique.

Visa (Evaluation commune)	Gobos en haut et à gauche du mur ?	Totalité des GOBOS (par rotation) ? Pas d'effet stroboscopique ?	Intensité lumineuse 75% ?

<u>!!! Ne pas dérégler les potentiomètres « A PRESET 1 à 5 »</u>

V) Mise en service du projecteur ADJ Fun Factor :

1) Appliquer les signaux DMX au projecteur Fun Factor puis raccorder son cordon secteur.

Visa	Raccordements corrects ?

2) a) Agir sur le potentiomètre 1. Que constatez-vous ?

b) Régler l'intensité du projecteur Comscan à 0

3) On ne souhaite évidement pas qu'un même potentiomètre commande 2 projecteurs à la fois.

a) Pour éviter cela, **L'élève 1** attribue une nouvelle adresse DMX au projecteur Fun Factor pour qu'il soit maintenant commandé par le potentiomètre 6 (A l'aide des mini-touches situées à l'arrière du projecteur).

b) Montrer au professeur que ce n'est plus le potentiomètre 1 mais maintenant le 6 agit sur le fonctionnement du projecteur Fun Factor.

Visa	Potentiomètre 6 agit sur le fonctionnement du projecteur Fun Factor et non le Potentiomètre 1 ?

4) a) Sur le projecteur, relever la valeur du paramètre « **CHND** » : …………………………

b) En déduire si le projecteur est en mode « 1 canal DMX », « 2 canaux DMX » ou « 4 canaux DMX » :

………

5) a) Positionner le potentiomètre 6 sur la graduation « 45 % ». Observer le « SHOW » obtenu.

b) A l'aide du guide de l'utilisateur du projecteur, indiquer le nom de ce « SHOW » (SHOW1ou SHOW2 ou SHOW3 ou …) puis justifier la réponse à l'aide des valeurs DMX :

6) a) **L'élève 2** paramètre le projecteur en mode « 4 canaux DMX »

b) - Sur quel(s) potentiomètre(s) faut-il maintenant agir pour régler le projecteur ? ………………..

- Vérifiez-le.

7) a) **L'élève 2** règle la console afin :

- de sélectionner la fonction PATTERN (Motif lumineux)
- de sélectionner le PATTERN N°3
- que le PATTERN soit fixe
- que les Led blanches soient éteintes

b) Noter ci-dessous les valeurs de réglage de vos potentiomètres :

Pot6 : …………… Pot7 : …………… Pot8 : …………… Pot9 : ……………

Visa	Fonction PATTERN ?	PATTERN N°3 ?	PATTERN fixe ?	Led blanches éteintes ?

8) a) Si seul **<u>L'élève 1</u>** règle la console afin :

- de sélectionner la fonction Chenillard (Chase)
- que le Chenillard clignote à vitesse maximale
- de sélectionner le Chenillard N°12
- que les Led blanches soient éteintes

b) Noter ci-dessous les valeurs de réglage de vos potentiomètres :

Pot6 : …………… Pot7 : …………… Pot8 : …………… Pot9 : ……………

Visa	Mode Chenillard ?	Chenillard N°12 ?	Chenillard clignote à vitesse maximale ?	Led blanches éteintes ?

9) Indiquer l'intérêt d'utiliser le projecteur en mode 4 canaux plutôt qu'en mode 1 canal :

<u>VI) Programmation du projecteur ADJ Comscan Led : Utilisation des chenillards (Chases) :</u>

L'objectif de ce travail est de provoquer le déplacement automatique des GOBOS

1) <u>Création de 2 Level Chase : 2 pas de chenillards **(Elève 2)** :</u>

a) Régler le potentiomètre « **A** » **à 0** afin que les potentiomètres « **A PRESET** » ne soient plus actifs

b) Activer la touche « **Live** » afin de visualiser le GOBO pendant la programmation

c) Réaliser les opérations du paragraphe 6.1.1 du Manuel d'utilisation de la console, en créant 2 pas (**Chase 1**) :

- <u>1° pas :</u> Gobo bleu fixe à gauche du mur avec une intensité lumineuse maximale
- <u>2° pas :</u> Gobo identique au 1° mais positionné à droite du mur (même hauteur)

2) <u>Projection du chenillard :</u>

a) Après avoir activé la touche « **Run** », **<u>l'élève 2</u>** projette le chenillard créé (Paragraphe 6.2).

b) Faire varier manuellement la vitesse à l'aide du potentiomètre « **SPEED** »

Visa	Déplacement automatique du GOBO bleu horizontalement ?	Variation manuelle de la vitesse par l'élève ?

c) Interrompre le chenillard

3) a) Si seul **<u>L'élève 1</u>** reprend les questions 1 et 2 en créant 4 pas afin de faire décrire un carré au Gobo rouge (**Chase 2**)

Visa	Déplacement automatique du GOBO rouge en formant un carré ?

b) Interrompre le chenillard puis remettre la console à l'état initial : Voir **III)** : Réglage des potentiomètres « **A** », « **B** », « **Main** » et « **Chase** » + toutes les touches inactives (Eteintes)

VII) Programmation du projecteur ADJ Fun Factor : Programmation des scènes :



Présentation : Le réglage des potentiomètres étant long et fastidieux, nous allons réaliser des « Memory » (Scènes lumineuses), permettant de mémoriser et de rappeler la position des potentiomètres « **Preset** » 6 à 9, en fonction des besoins.

Remarque : **le potentiomètre « A » doit être au maximum pendant la programmation et à 0 lors du rappel des « Memory »**

1) a) **L'élève 1** réalise les opérations du paragraphe 4.1.1 en tenant compte des informations suivantes :
- Mode « **Preset** » : voir 3.1.1 - Choisir la banque 03 - Utiliser la touche flash N°1 (Emplacement mémoire)
- Configuration des potentiomètres 6 à 9 (Preset A) : identique à la question **V)** 7) (Pattern 3 : bleu fixe),:

b) **L'élève 1** rappelle la « Memory » 1 (voir paragraphe 4.1.2). (Potentiomètre « **A** » à 0)

Visa	Rappel du Pattern 3 (bleu fixe) mémorisé sur la Mémoire 1 ?

2) a) Si seul **L'élève 2** réalise les opérations du paragraphe 4.1.1 en tenant compte des informations suivantes :
- Mode « **Preset** » : voir 3.1.1 - Choisir la banque 03 - Utiliser la touche flash N°2
- Configuration des potentiomètres 6 à 9 (Preset A) : identique à la question **V)** 8) (Chenillard Rouge, Vert et gris)

b) **L'élève 2** rappelle rapidement les Memory 1 puis Memory 2, (voir paragraphe 4.1.2) (Potentiomètre « **A** » à 0)

Visa	Passage rapide de la Memory 1 à la Memory 2 ?

VIII) Reconfigurations et Rangement :

1) Reconfigurer le projecteur « Fun Factor Led » : **MENU** / **ADDR = 1 + ENTER puis CHND = 1CH + ENTER**

2) **Effacer l'ensemble de la mémoire et des chenillards de la console : Paragraphe 7.8 page 19 du Manuel d'utilisation**

Visa	« Fun Factor Led » **ADDR = 1** et **CHND = 1CH** ?	Mémoire de la console effacée ?

3) Mettre les appareils hors tension puis décâbler le système

4) Placer tous les potentiomètres de la console vers le bas

5) Ranger le matériel

Visa	Système décâblé ?	Potentiomètres de la console vers le bas ?	Matériel rangé ?